Power Up!: Elementos de Combate e Inimigos

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster e esta é a Aula 10 da disciplina de Game Design. Inicialmente vamos entender as diferenças entre jogos não-violentos e violentos, e como nosso combate vai ser influenciado por isso, depois vamos analisar como definir os elementos de combate baseados em características e decisões de gameplay e finalmente vamos entender quais os diferentes atributos que compõem os inimigos para o nosso jogo e porquê eles devem ser divertidos.

Projetar um sistema de combate e inimigos para o jogador enfrentar em um jogo é um exercício recorrente que muitos de vocês game designers terão que fazer em suas carreiras. E como todos sabemos, o combate é um componente popular das atividades em games, é um elemento que pode ter menos ou mais violência. A verdade é que muitos games são violentos. Em primeiro lugar, muitos jogos são sobre ação, e a ação pode ser bidirecional, 1) não violenta ou 2) violenta. Ações como bater / acertar, atirar, esfaquear, matar, explodir e etc fazem parte dessas ações diferentes disponíveis em games. E lembrem-se, já falamos sobre conflito na disciplina, se você deseja criar uma boa história, você precisa criar conflito, e a violência é uma maneira bem fácil de criar conflito.

Mas a violência é popular em um jogo não apenas porque é interessante ou porque os desenvolvedores estavam com vontade de colocar ela sem nenhum motivo. Ela também oferece ao jogador o ciclo de feedback - qu
falamos na última aula - muito rápido. Por exemplo, no momento que o m

personagem acertar um soco no inimigo, eu vejo o inimigo sofrendo dano, eu escuto ele resmungando algo ao receber o golpe e posso - ou não - sentir através da vibração do controle ou do celular a hora que acertar o soco. O acerto concede uma recompensa (experiência, pontos, dinheiro). O princípio é: acertou, foi recompensado, porquê parar de tentar acertar?

Além disso, um sistema de combate é normalmente fácil de programar e projetar. Outras interações humanas como conversar, relações amorosas, humor, ou manipulação, por exemplo, são difíceis de recriar em jogos. E quando quisermos replicar violência em jogos, é tudo uma questão de contexto. Quanto mais atividades violentas que o jogador faz, maior será a classificação do jogo, isso é algo bem importante de levar em consideração quando estivermos planejando o nosso público alvo. Jogos para o público infantil jamais terão sucesso mostrando cenas agressivas. Algumas perguntas que ajudam a determinar a classificação adequada para o jogo:

- O próprio jogador comete violência? Ele usa armas realistas?
- Com que frequência o jogador faz o ato violento?
- O jogo recompensa o jogador por realizar atos violentos?
- Quão gráfica é a violência? Tem desmembramento?
- O visual se conecta a violência?
- Visuais como manchas de sangue aparecem?
- Gráficos ultra-realistas = Violência ultra-realista
- A violência é contra “bandidos” ou “qualquer pessoa”?
- Os inimigos sofrem ao serem mortos?

As respostas à essas questões vão nos levar a diferentes níveis de combate ao jogo. Por exemplo, Looney Tunes: World of Mayhem tem violência cômica de desenho animado, um ataque que depois do golpe o personagem fica ileso depois que a ação foi infligida, no máximo uma explosão e o defensor fica preto como se estivesse queimado ou uma fumaça mostram que o atacante acertou o golpe. Já em Mortal Kombat existe uma violência intensa através de representações gráficas e realistas de conflitos físicos que envolvem sangue, desmembramento, armas realistas e representações de ferimentos humanos, além de muito sangue e morte. Tanto o resultado da decisão de combate quanto o estilo de arte dos jogos são totalmente diferentes, mas nenhum é melhor ou pior que o outro, foram projetados para terem a violência na sua medida correta. Agora que sabemos o quão violento será o seu jogo, podemos começar a projetar como isso vai acontecer.

Ao projetar movimentos de combate para o seu personagem, primeiro temos que considerar sua personalidade. Seu personagem é forte e brutal como o Zangief? Saltitante e voador como o Rayman? Furtivo como o Snake? Acrobático como o Strider Hiryu? Cada um desses personagens tem um estilo de combate único porque cada um tem uma personalidade única. O gênero do jogo e a experiência de gameplay podem determinar quais os movimentos, armas e itens eles podem usar. Por exemplo, no combate, os ataques usados por esses personagens dependem da distância deles para o alvo. O Zangief dá socos, agarrões, cabeçadas e joelhadas = Combate à curta distância. O Rayman podem dar golpes com seus chutes voadores para espantar os inimigos à uma distância um pouco maior = Combate de médio alcance. O Snake pode atirar - com sua pistola - ou lançar tranquilizantes nos inimigos = Combate de longo alcance. E o Strider pode largar bombas inteligentes que afetam vários inimigos à longa distância em um espaço determinado = Combate com efeito em área. Saber qual será o alcance de combate (ou alcances) do seu personagem faz uma grande diferença em como o jogador aborda o combate durante o jogo. Além disso, existem

diversas variações de elevação e direção que podem ser aplicadas nestes movimentos.

Uma tabela de ataques é muito útil para gerar informações importantes sobre elementos de combate para clarificar nossas ideias de game design. Lembram do GDD do Silent Hill 2? Ele tem uma ótima tabela com informações das armas corpo a corpo e das armas de longo alcance. Um pedaço de madeira, um cano de ferro, uma faca e uma serra elétrica. Todas as armas têm suas definições detalhadas: movimentação, ataque rápido, sequências, feature especial - a serra por exemplo precisa ter o motor ligado antes de atacar - ataque pesado e distância. Sinta-se à vontade para adicionar quantas colunas você precisar à suas tabelas de combate para compor todos os detalhes. O importante é que cada ataque deve ser distinto e utilizável em uma situação de combate específica ou inimigo específico.

Outra parte importante de elementos de combate é tirar o controle do jogador através de status. Situações em que primeiro o jogador precisa "se livrar" de algo pra depois voltar a atacar. São ferramentas valiosas para usar no lugar de simplesmente "sofrer dano".

- Atordoamento, o jogador perde o controle do personagem por um curto período de tempo por sofrer uma pancada muito forte ou por uma granada atordoante

- Knockback, é um empurrão jogando o jogador pra trás a uma curta distância, pra que ele tenha que se aproximar do inimigo de novo para atacar.

- Knockdown, derrubar o jogador no chão para que alguns segundos depois ele assuma o controle novamente depois de levantar.

- Visão limitada, o jogador pode perder a visão devido a granadas de luz ou mesmo algum monstro pulando na tela e bloqueando a visão

- Perda de equilíbrio, muito usado em “beiradas” nos jogos de plataforma, em que o personagem precisa se equilibrar, ou atravessando corda , desviando de flechas de inimigos, por exemplo.

Mas lembrem-se, não deixem os inimigos se divertirem o jogo inteiro, é importante projetar ataques do jogador para que desabilitem alguns status - usar um capacete contra atordoamento ou uma armadura impossível de derrubar o jogador no chão.

Eis nossas diretrizes dos elementos de combate:

- A violência tem tudo a ver com o contexto: um ato violento vai parecer mais violento se for o jogador que faz isso.

- Dê ao seu personagem ataques ou armas características.

- Crie tabelas para movimentos, alcances e reações de combate.

- As pessoas querem jogar jogos que as tornem legais

- Lutar contra os inimigos deve ser divertido.

- Use ataques para dificultar e incapacitar os jogadores através de status, em vez de sempre matar

- Sempre é possível adicionar conflito sem ter combate. Através de tempo curto, velocidade, opções limitadas, espaço limitado e entre outros

E se o jogador “perder”, o jogo precisa mantê-lo jogando mesmo após a derrota, seja através da tela de continue ou mostrando uma prévia da próxima fase, o importante é não perdê-los para que descartem o seu jogo.

Monstros. Criaturas. Soldados. Piratas. Aliens. Gigantes. Vilões. Antagonistas. O que eles são e o que eles têm em comum? Obstáculos que de , ser superados para chegar ao final da fase? Adversários simulados que tentam matar o jogador ou impedir seu progresso? Personagens lindamente renderizados em 3D com animações interessantes de ataque? São inimigos, e eles são praticamente, tudo isso. O problema é que muitos game designers deixam como uma tarefa secundária produzir inimigos interessantes e distintamente diferentes. Se um jogo tem uma série de criaturas que parecem incríveis, mas simplesmente representam um conjunto crescente de números ou só replicam os mesmos inimigos com tamanhos diferentes, é provável que esse jogo se torne tedioso rapidamente.

Precisamos determinar a função dos inimigos primeiro. Isso vai influenciar muitas pessoas: como o programador vai codificá-lo, como o animador vai animar, como o artista vai desenhar e assim por diante. E a mesma regra dos nossos personagens vale aqui também, a forma sempre acompanha a sua função. Os atributos dos inimigos podem ser diversos, como: Tamanho, Comportamento, Velocidade, Movimento, Ataques e Vida. Todos esses atributos, junto com o tema do jogo, permitirão que você determine quem são seus inimigos, como eles vão se parecer e quão bem vão lutar quando eles estiverem no jogo. Vamos à alguns usos desses atributos:

- Tamanho: O tamanho do inimigo vai determinar como o jogador vai enfrentar ele. Por exemplo, um pequeno inimigo pode ser combatido apenas agachado ou com um ataque pra baixo, como uma rasteira. No outro extremo da escala, um inimigo enorme com escalas gigantescas pode ser só atingido em determinados locais, escalando ele até chegar a cabeça, por exemplo. Shadow of the Colossus e God of War tem vários “deuses e colossos” que são derrotados dessa maneira.

- Comportamento: Quanto ao comportamento. Como o inimigo se move? O que o inimigo faz durante o combate ou quando encontra o jogador? O que o inimigo faz quando é ferido? Ele está protegendo algo? Ele pode se

defender? Quando estamos projetando o comportamento dos inimigos, o objetivo é não ter inimigos diferentes repetindo os mesmos comportamentos. Melhor ainda é projetar comportamentos que se complementam, um que se defende e outro que atira em um mesmo local, por exemplo.

- Velocidade: Dependendo da velocidade e do movimento, um inimigo pode ser mais perigoso, mais difícil de mirar e acertar, e mais assustador. Eles podem ser fixos - presos á um lugar - lentos, velocidades consideráveis, rápidos e extremamente rápidos. Inimigos lentos funcionam muito melhor quando há muitos deles. Como hordas de zumbis por exemplo.

- Movimento: Os estilos de movimentação dos inimigos podem ajudar a determinar os ataques. Voltamos a personalidade, um inimigo ágil / que é lutador de artes marciais vai se mover muito mais rápido e fácil que um ogro gigante, gordo e lento. E é importante determinar se a movimentação será de forma aleatória ou previsível. Eles vão direto até a posição do jogador, eles voam aleatoriamente em direções diferentes ou eles saltam por obstáculos. Essas decisões podem ser definidas em conjunto com os programadores que vão cuidar da inteligência artificial dos inimigos.

- Ataques: Inimigos atacam da mesma maneira que os nossos personagens. Seja com ataques corpo a corpo, ou seja com ataques de longe. Um ponto importante aqui é dar tempo para o jogador “perceber” que o inimigo vai atacar, isso permite que o jogador possa bloquear, se esquivar ou fazer um contra-ataque com efetividade. Esse papo nós game designers podemos ter com os animadores para criarmos as chamadas “animações de preparação”. Em um RPG medieval um urso pode dar um grunhido alto e abrir os braços antes de atacar, e o mago pode “carregar” sua magia até que fique pronta para só então disparar no jogador

- Vida: E outro ponto super importante é saber determinar a quantidade de golpes e acertos os inimigos precisam sofrer para serem eliminado. Em todo inimigo tem uma vida minúscula que pode ser derrotado com um acerto, e muito menos fazer com que o jogador demore muito tempo num mesmo combate. Esse atributo deve ser bem pensado quando estivermos projetando os chefes, ou os Bosses dos finais de cada fase ou nível. Uma luta contra um chefe normalmente é maior que o normal, mas não deve ser eterna. Lembram do Bowser no Super Mario 64? Ele só podia ser agarrado pelo rabo e tinha que ser arremessado várias vezes para perder toda a vida. É sempre bom manter um meio termo de vulnerabilidade para não tornar um combate chato.

É preciso apresentar ao jogador uma série de situações distintas e desafiadoras com diferentes inimigos. Dar ao jogador informações suficientes para que ele decida como reagir aos inimigos e fornecer um conjunto de ações efetivas no jogo com esses inimigos. Ah, e lembrem-se, lutar com inimigos deve ser divertido. E eles - de preferência - devem ser enfrentados, e não evitados. Claro que temos algumas exceções, mas evitar um inimigo normalmente está associado à um jogo em que o jogador não pode acertar ele ou não tem armas para enfrentá-lo. Inimigos divertidos = Jogo divertido.

Atividade extra

Vídeo que mostra o design de combate do RPG Dragon Age Origins da EA Games

Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=QlWAIVHYyDA

Artigo
10 Inimigos Gigantes que nunca esqueceremos

Link: https://sagamer.co.za/2018/02/15/10-giant-enemies-wont-soon-forget/

Referência Bibliográfica

ELIAS, George K., Characteristics of Games. The MIT Press, Cambridge MS, 2013

FULLERTON, Tracy., Game Design Workshop. 3rd Edition, NW , CRC Press. 2014

ROGERS, Scott. LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design UK, John Whiley & Sans. 2014.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. CRC Press, Taylor & Francis Group6; New York, 2015

SYLVESTER, Tynan. Designing Games: A Guide to Engineering Experiences. O'Reilly, US 2013

Ir para exercício